



Personagens

Olá, estudante, como vai?

Falamos muito sobre os princípios dos Sistemas de negociação das nossas aulas, não é verdade? Falamos sobre: “Sistemas de Criação de Personagens”, “Níveis de Viabilidade”, “Equilíbrio para Progressão de Personagem”, “Estatísticas de Deus”, “Estatísticas de Despejo e Decisões Significativas” e “Equilíbrio e Percepção do Jogador”.

Por via das dúvidas, vamos dar uma recapitulada?

Sobre os temas supracitados, Schreiber e Romero (2022) que contribuirão de maneira bastante direta à compreensão dos processos de balanceamento de jogos, elucidam que:

- Sistemas de Criação de Personagens: “Hoje em dia, é comum que jogos de vários gêneros dêem ao jogador alguma forma de escolha ao selecionar ou criar um personagem e outras opções para desenvolver esse personagem ao longo do jogo. Essas mecânicas baseadas em personagens podem oferecer aos jogadores escolhas significativas e interessantes, oferecer suporte a vários estilos de jogo e melhorar o valor de repetição de um jogo” (ibid., p. 197-198).

- Níveis de Viabilidade: “Temos um termo para todas as escolhas que um jogador faz ao criar um personagem – sua classe, carga de equipamento, habilidades, atributos e quaisquer outras áreas de personalização que afetam a jogabilidade: uma construção. Às vezes, não é uma classe de personagem específica ou uma peça específica

de equipamento que é dominada por si só, é uma compilação que é dominada, mas o motivo do desequilíbrio se resume a vários elementos da compilação que funcionam particularmente bem em combinação" (ibid., p. 201).

- Equilíbrio para Progressão de Personagem: "Para jogos em que os personagens melhoram suas habilidades e/ou atributos ao longo do tempo (geralmente ao subir de nível), o desafio do jogo deve aumentar para compensar. Os jogadores encontrarão novas zonas com inimigos mais poderosos e o ciclo se repete. Para esses jogos, um problema de design comum durante o desenvolvimento envolve a diferença entre builds viáveis e ideais" (ibid., p. 202).

- Estatísticas de Deus: "Na linguagem do jogador (e do designer de jogo), uma estatística de deus é uma estatística que é dominada ou, no mínimo, necessária para uma construção ideal. Se você está tentando fazer um arqueiro com dano pesado e o dano do arco é baseado inteiramente em sua Destreza, então Destreza é uma estatística divina para você: você vai querer colocar tantos pontos extras em Destreza quanto puder" (ibid., p. 204).

- Estatísticas de Despejo e Decisões Significativas: " a criação de personagem é fornecer ao jogador decisões significativas. O que significa "significativo" neste contexto? Significa uma decisão que tem algum impacto no jogo e que oferece uma escolha entre várias alternativas viáveis [...]" por outro lado, " uma estatística de despejo - algo que um jogador pode ignorar com segurança, porque simplesmente não é necessário. Se a estatística de Inteligência em seu jogo não fizer nada além de aumentar o número de feitiços que o personagem pode lançar, os personagens que não são usuários de feitiços não ganham nenhum benefício da Inteligência e, se o jogo permitir, eles farão melhor para remover pontos dessa estatística

durante a criação do personagem, a fim de atribuir esses pontos em outro lugar" (ibid., p. 204).



- Equilíbrio e Percepção do Jogador: "Se você perceber no teste de jogo que algo parece desequilibrado, como um atributo específico sendo supervalorizado por quase todos os jogadores ou uma habilidade que ninguém escolhe, há duas possibilidades. Uma é que existe um desequilíbrio matemático legítimo e você precisa buffar ou nerfar algo (esses termos são usados como abreviação para fortalecer ou enfraquecer algo para melhorar o equilíbrio do jogo, tanto por designers quanto por jogadores)" (ibid., p. 206).

A compreensão de personagens, portanto, referem-se às pessoas, animais ou outros seres que fazem parte de uma história ou narrativa (Personagem não jogável ou jogável). Tal premissa se funda da interpretação que os personagens podem ser o protagonista principal ou antagonista, logicamente também podem ser coadjuvantes que ajudam ou, quem sabe, dificultam o avançar do enredo. O design deve descrever a personalidade, aparência física, motivações, ações e história dos personagens (seja fictício ou baseado em pessoas reais). Schreiber e Romero (2022, p. 197) afirma que "a capacidade de criar um personagem personalizado foi popularizada pela primeira vez em RPGs de mesa, principalmente Dungeons & Dragons, e muitas das ideias desse jogo foram posteriormente adotadas por designers de videogames". A caracterização dos personagens é, por certo, um aspeto importante da narrativa em um jogo digital; influenciando muito a compreensão e o envolvimento dos jogadores com a história. Por assumir importante papel no sistema do jogo, os personagens geralmente são criados para impulsionar a história. Portanto, como um design de jogos, é importante compreender as principais características dos Elementos dos Sistemas de Criação de Personagem (Veja as informações a seguir).



Elementos dos Sistemas de Criação de Personagem	Descrição
Seleção de personagem	A maneira mais simples de dar uma escolha ao jogador é ter um conjunto de personagens distintos pré-gerados, e o jogador escolhe um. Isso é comum em jogos que têm um tempo de jogo relativamente curto (MOBAs, jogos de luta/briga, jogos de corrida e jogos de tabuleiro cooperativos). Cada personagem é projetado para suportar um papel ou estilo de jogo específico dentro do jogo e pode ter habilidades totalmente diferentes. Nesse tipo de jogo, os jogadores prestarão muita atenção ao equilíbrio entre os personagens (ibid., p. 198).
Atributos (ou "Estatísticas")	Para jogos em que o personagem do jogador é central para o jogo e onde se espera que o jogador use seu personagem de muitas maneiras diferentes para influenciar o mundo do jogo, o personagem precisa ser definido exatamente em termos do que ele pode fazer. No Dungeons & Dragons original, os personagens tinham seis atributos (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma) e até hoje alguns jogos se inspiram fortemente neles (ibid., p. 198).
Habilidades	Os personagens podem ter uma ampla gama de habilidades especiais que os designers chamam de perícias (ou às vezes "feitos" ou "técnicas/técnicas"). As habilidades permitem que um jogador execute uma nova ação no jogo que não conseguiria sem a habilidade (habilidades ativas) ou fornecem ao jogador um bônus

	adicional que está em jogo o tempo todo ou que acontece automaticamente nas situações cer (habilidades passivas). A distinção entre uma habilidade e um atributo é que os personagens dos jogadores podem não ter uma habilidade em particular, mas todos os personagens compartilham o mesmo conjunto de atributos e têm algum valor de atributo em cada um (ibid., p. 198).
Equipamento	Os personagens podem ter uma variedade de equipamentos que podem equipar. Em um RPG, isso pode envolver várias armas, armaduras e itens mágicos. Em um FPS, pode envolver uma arma principal, arma secundária e um ou dois slots para equipamentos ou granadas. Em alguns jogos, as habilidades são tratadas dessa forma, onde um jogador pode ter uma grande variedade de habilidades para um personagem, mas só pode equipar um pequeno número delas por vez (ibid., p. 200).
Classes de personagens	As classes podem vir com bônus ou penalidades de atributo, mas o que realmente as diferencia são as habilidades específicas da classe. Se seu personagem for um ladrão, ele pode apunhalar pelas costas; se seu personagem é um lutador, ele não pode, não importa o quanto você queira. Uma classe tende a empurrar um personagem em uma ou mais direções específicas, certos tipos de papéis que o personagem pode desempenhar e estratégias que podem seguir. Um ladino geralmente será bom em se esgueirar e geralmente será ruim em enfrentar cinquenta ogros em campo aberto em uma arena de combate (ibid., p. 201).



Fonte: Adaptado de Schreiber e Romero (2022, tradução nossa).

Estes pontos, isto é, os Elementos dos Sistemas de Criação de Personagem, sintetizando, costumam ser usados para explorar temas e ideias e para criar uma conexão entre o jogador e o personagem (que podemos chamar de persona). Como assim uma Persona? Cremos que, a despeito de persona, há no contexto de um jogo digital, o emprego da interpretação e do faz de conta. De um modo geral, uma persona é um papel social ou um personagem que uma pessoa assume em uma situação particular (como em um jogo). Conforme observam Schreiber e Romero (2022, p. 201), "Quando o jogador faz escolhas na criação de sua construção de personagem, podemos falar de quatro categorias amplas nas quais uma construção específica pode se encaixar, em termos de equilíbrio":

Ideal (ou "min-maxed")	Esses personagens contêm o melhor desempenho que se pode extrair matematicamente dos sistemas do jogo. Um jogador que criou um personagem ideal provavelmente gastou um bom tempo fazendo engenharia reversa dos sistemas do jogo, comparando números, encontrando maneiras de acumular bônus ou identificar combinações de habilidades quebradas... ou eles encontraram um guia online de outra pessoa quem tem (ibid., p. 201-202).
Viáveis	Esses personagens podem não ser matematicamente perfeitos, mas fornecem uma experiência jogável ao longo do jogo. Um jogador típico deve ser capaz de vencer o jogo no nível de dificuldade padrão sem



	grandes problemas, se estiver jogando com um personagem viável (ibid., p. 201-202).
Marginalmente viável	Esses personagens são abaixo do ideal, mas ainda podem ser potencialmente usados para conquistar o conteúdo do jogo nas mãos de um jogador habilidoso. Tal construção seria inviável para a maioria dos jogadores, mas jogadores experientes podem criar tal construção de propósito como um desafio pessoal (ibid., p. 201-202).
Inviável	Um personagem inviável é completamente sem esperança e não pode ser salvo, mesmo nas mãos de um especialista (ibid., p. 201-202).

Fonte: Adaptado de Schreiber e Romero (2022, tradução nossa).

Exemplos de decisões que não são significativas:

Exemplo 1	• Uma escolha entre duas armas, uma espada que causa 50 de dano e uma espada que causa 75 de dano, onde as duas são idênticas em todos os outros aspectos. A solução aqui é óbvia - pegue a melhor - então os jogadores são apresentados a uma “escolha” onde há uma melhor resposta clara, o que não é realmente uma escolha (ibid., p. 204).
Exemplo 2	• Uma escolha cega entre duas incógnitas, onde o jogador não tem como avaliar a escolha, como pegar o prêmio atrás da Porta Número 1 ou o prêmio atrás da Porta Número 2. Aqui, o jogador deve simplesmente adivinhar (e então recarregar de salvar e adivinhe novamente ou procure um passeio online) porque eles não têm as ferramentas para assumir a decisão (ibid., p. 204).

Exemplo 3	• Uma escolha entre duas coisas que acabam dando o mesr resultado, de forma que a decisão do jogador não importava. As vezes, essas escolhas podem ter valor emocional (escolher o estilo de cabelo para seu avatar mesmo quando não tem efeito de jogo), mas se você fizer o jogador deliberar por horas sobre qual atributo dar +1 e nenhum dos atributos realmente fizer nada , essa é uma escolha sem sentido que os jogadores não apreciam (ibid., p. 204).

Fonte: Adaptado de Schreiber e Romero (2022, tradução nossa).

Aqui estão algumas maneiras pelas quais os jogadores podem não entender o poder de algo no jogo (como armas, armaduras, habilidades, itens, e assim por diante) :

Suposições baseadas na experiência anterior do jogo,	Suposições baseadas na experiência anterior do jogo, se o seu jogo violar as expectativas. Por exemplo, muitos jogadores assumirão que a Sabedoria é uma estatística de despejo para personagens da classe ladino porque é assim em muitos jogos, e se a Sabedoria for importante para os ladinos em seu jogo, você terá que tomar medidas extras para certifique-se de que o jogador perceba isso (ibid., p. 206-207).
Falta de feedback da interface do jogo.	Falta de feedback da interface do jogo. Por exemplo, se o jogador está subindo de nível e pode adicionar +1 a um atributo de sua escolha, como os efeitos dessa escolha se tornam visíveis para o jogador? Você pode tê-lo para que, quando um atributo é selecionado, ele mostre quantos atributos secundários aumentam, destaque quaisquer habilidades afetadas e assim por

diante, para que o jogador possa ver imediatamente o que eles obtêm. Se o jogador não tiver informações e só vir os efeitos depois de fazer sua escolha irreversivelmente, ele pode escolher de maneira diferente do que deveria (ibid., p. 206-207).



Feedback confuso ou esmagador da interface do jogo.

Feedback confuso ou esmagador da interface do jogo. No outro extremo da escala, se o jogo fornecer informações completas, mas for difícil para o jogador analisar, ele pode simplesmente ignorá-las. Um exemplo disso pode ser uma habilidade com uma descrição de texto tão longa e intrincada que a maioria dos jogadores não se preocupa em lê-la. Outro exemplo pode ser uma operação matemática difícil de conceituar, como um modificador "+13%" para o dano quando seu intervalo de dano é 65–78, algo que os jogadores provavelmente não farão em suas cabeças (ibid., p. 206-207).

A forma como os dados são apresentados pode influenciar as decisões do jogador.

A forma como os dados são apresentados pode influenciar as decisões do jogador. Considere a diferença entre esses dois sistemas em que a estatística de Força do jogador está na faixa de 1 a 9: no primeiro sistema, o jogador tem um dano de ataque base de 1 e ganha +1 de dano de ataque para cada ponto de sua estatística de Força (então seu dano varia de 2 a 10); no segundo sistema, o jogador tem um dano de ataque base de 6 para uma força padrão/média de 5, +1 dano de ataque para cada ponto acima de 5 e -1 dano de ataque para cada ponto abaixo de 5. Estes são exatamente os mesmos matematicamente. , claro, mas neste último caso, os jogadores tenderão a ter uma

aversão mais forte a um Ataque abaixo de 5, pois isso lhes é apresentado como uma penalidade (ibid., p. 20 207).

Fonte: Adaptado de Schreiber e Romero (2022, tradução nossa).

Lembre-se que o jogador é o protagonista do jogo, no qual assumirá um personagem com base nos aspectos da sua psique. É importante frisar que a persona inclui o comportamento, atitudes e aparência que a pessoa apresenta ao mundo - que pode ser diferente de seu verdadeiro eu.

Como um bônus, realize a leitura do "Tópicos de Discussão", de Schereiber e Romero (2022):

1. O que é uma construção de personagem?

2. Escolha qualquer jogo com algum tipo de criação de personagem ou sistema de construção de personagem. Quais são algumas das construções de personagens mais populares? (Se você não estiver familiarizado com o jogo, pode pesquisar isso em fóruns on-line ou guias de estratégia.)

3. Para o mesmo jogo da pergunta anterior, quais são os diferentes estilos de jogo que o jogo suporta? (Observar as diferentes compilações de personagens pode lhe dar algumas pistas aqui - cada compilação popular provavelmente se encaixa perfeitamente em um estilo de jogo específico.)

4. Se uma construção de personagem em particular for dominada, quais são algumas possíveis causas que um designer deve procurar?

5. Pense em um jogo que permite uma grande personalização de personagens. É possível fazer uma construção totalmente inviável ne... jogo e, em caso afirmativo, dê um exemplo.

6. Em jogos com um sistema de estatísticas de compra de pontos, por que a presença de um 'status de deus' ou 'estatístico de despejo' é um sinal potencial de desequilíbrio?

7. Qual é a sua construção de personagem favorita, em qualquer jogo? Porque?

8. Pense em qualquer habilidade ou equipamento de um jogo que você conheça. Para quais tipos de estilos de jogo ou construções de personagem este item é ideal e com quais nunca seria usado?

9. O que seria pior: lançar um jogo PvP com dez classes de personagens em que uma delas é totalmente inviável ou em que uma delas é extremamente dominada?

10. Escolha um jogo para um jogador que envolva algum tipo de progressão, onde o jogador faz escolhas sobre como nivelar seu personagem (por meio de ganhos de estatísticas de compra de pontos ao subir de nível, encontrar novos equipamentos em seu equipamento, desbloquear novas habilidades em uma árvore de habilidades ou escolhas semelhantes). Quão indulgente é esse sistema para escolhas abaixo do ideal - isto é, quanto um jogador precisa otimizar para vencer o jogo, ou quão abaixo do ideal pode ser a construção de um personagem enquanto o jogo ainda é teoricamente vencível? (SCHREIBER e ROMERO, 2022, p. 207-208).

Espero que tenham gostado e até mais!

Vida longa e próspera!!!



Atividade Extra

A partir do que foi apresentado neste módulo, principalmente no aprofundamento da temática sobre personagens, recomenda-se:

- A leitura do trabalho “Modelo de criação de personagens para jogos digitais”, de Daniel de Mesquita Diehl, Marcos Tadeu Melco e Rafael Dubiela. A dissertação pode ser facilmente encontrada no Google.

- A leitura do trabalho “Um Processo para Geração Dinâmica de Personagens Nao-Jogaveis Visualmente Distintos”, de Rebeca Haddad, Thalisson Oliveira, Rute Castro, Rossana Andrade e Ticianne Darin. O artigo pode ser facilmente encontrado no Google.

Referência Bibliográfica

ADAMS, E. **Fundamentos do design de jogos.** 3ª ed. Novos Cavaleiros, 2013.

BECKER, Alexandre; GÖRLICH, Daniel. **What is Game Balancing? An Examination of Concepts.** Paradigm Plus, Vol. 1, No. 1, pp 22 - 41, 2020. DOI: 10.55969/paradigmplus.v1n1a2.

BROWN, M. **Como os jogos ficam equilibrados.** Disponível em https://youtu.be/WXQzdXPTb2A , 2019.

BURGUN, K. **Compreendendo o equilíbrio nos videogames.** Disponível em

https://www.gamasutra.com/view/feature/134768/understanding_balance_in_video_.php , 2011.

FELDER, D. **Design 101:** Balanceamento de jogos. Disponível em https://www.gamasutra.com/blogs/DanFelder/20151012/251443/Design_101_Balancing_Games.php , 2015.

HALL, L., Paracha, S., Flint, T., MacFarlane, K., Stewart, F., Hagan-Green, G., & Watson, D. (2021). **Still looking for new ways to play and learn...** Expert perspectives and expectations for interactive toys. International Journal of Child-Computer Interaction, 100361. https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100361

HALL, Lynne; PARACHA, Samiullah; HAGAN-GREEN, Gillian. **Start with the Human, Technology Comes Later:** Values for the Digital Transformation of Peacekeeping, Interacting with Computers , Volume 33, Edição 4, Julho de 2021, Páginas 395–410, https://doi.org/10.1093/iwc/iwac007

KOSTER, R. **A Theory of Fun for Game Design.** Phoenix: Paraglyph Press, 2004.

NOVAK, J. **Fundamentos do desenvolvimento de jogos**: uma introdução Cengage Learning, 2011.

ROUSE, R.; OGDEN, S. **Design de jogo**: Teoria e prática (biblioteca do desenvolvedor de jogos de wordware) , 2ª ed. Jones & Bartlett Learning, 2004.

SCHELL, J. **A arte do design de jogos**: Um livro de lentes , 2ª ed. AK Peters/CRC Press, 2014.

SCHREIBER, I. **Conceitos de equilíbrio do jogo.** Uma experiência contínua em design e ensino de jogos.” Disponível e http://gamebalanceconcepts.wordpress.com/ , 2010.

SCHREIBER, Ian; ROMERO, Brenda. **Game Balance.** New York: CRC Press, 2022.

SYLVESTER, T. **Projetando jogos:** um guia para experiências de engenharia . O’Reilly Media, 2013.

PORTNOW, J. **Desequilíbrio perfeito - por que o design desequilibrado cria um jogo equilibrado.** Disponível em https://youtu.be/e31OSVZF77w , 2012.

SCHELL, Jesse. **A Arte de Game Design:** o livro original. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SIRLIN, D. **Equilibrando jogos multijogador.** Disponível em http://www.sirlin.net/articles/balancing-multiplayer-games-part-1-definitions, 2002.

Ir para exercício